
vtech®
V.SMILE Pro
MARVEL®
SPIDER-MAN
Course-poursuite à Manhattan
MANUEL D'UTILISATION
TM & © 2007 Marvel Characters Inc. Tous droits réservés.
V.DISC

Chers parents,

Le jeu vidéo représente aujourd'hui l'un des loisirs préférés des enfants, car il leur propose des univers imaginaires variés avec lesquels ils peuvent interagir. Cependant, de plus en plus jeunes, ils peuvent être confrontés à des jeux vidéo dont le contenu est inadapté à leur âge, voire violent ou immoral.

Comprenant la réticence des parents à laisser entre les mains de leurs enfants des jeux au contenu inapproprié, l'équipe Recherche et Développement **vtech**® *a créé* **V.SMILE Pro**.

V.SMILE Pro *est une console de jeu innovante spécialement conçue pour les 6-11 ans, qui offre une alternative éducative et ludique à l'univers parfois brutal des jeux vidéo. Elle combine des graphismes en 3D de très bonne qualité, un scénario intelligent, et trois niveaux de difficulté afin que chacun puisse jouer à son rythme. De plus, le contenu pédagogique de chaque jeu est élaboré en collaboration avec des enseignants et des spécialistes du développement cognitif de l'enfant.*

V.SMILE Pro *propose un choix varié de jeux* ***V.Disc*** *dans lesquels votre enfant retrouve ses héros préférés ou rencontre de nouveaux personnages. Chaque jeu est décliné en trois modes qu'il peut explorer comme il le souhaite. Dans le* ***Parcours Aventure****, il est immergé dans une histoire captivante où il exerce ses réflexes et son attention visuelle, tout en faisant appel à de nombreuses compétences intellectuelles. Le* ***Monde du Savoir*** *est un espace où votre enfant peut enrichir sa culture générale grâce à une encyclopédie virtuelle composée d'images, de vidéos et de textes sur des thèmes précis. Enfin, dans l'****Atelier Création****, il laisse libre cours à son imagination.*

Après ***V.Smile Baby®****, destinée aux 12-36 mois et* ***V.Smile®****, destinée aux 3-8 ans, leur cousine* **V.SMILE Pro** *perpétue notre savoir-faire pour atteindre le juste équilibre entre divertissement et apprentissage dans un jeu vidéo.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux ***V.Disc*** *et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet* ***www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Marvel**, ***Spider-Man – Course-poursuite à Manhattan*** de **VTech**®. Félicitations !

Une nouvelle terrible est tombée : les « ultra cosmic Power Packs » mis au point au X-Lab (célèbre laboratoire de recherche expérimentale) ont disparu ! En enquêtant, Peter Parker découvre que les Power Packs ont été volés par 3 super-vilains : Le Rhino, l'Homme-Sable et la Chatte Noire. Si ces ennemis de Spider-Man découvrent comment on utilise les Power Packs, ils seront capables de contrôler toutes les sources d'énergie de la ville… et de créer un black-out total ! Aide Spider-Man à les arrêter avant qu'il ne soit trop tard !

Au cours de cette aventure palpitante, découvre les sciences de la vie et de la terre, la physique, le mélange des couleurs, les fractions et apprends à lire une carte.

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu V.Disc éducatif Marvel, ***Spider-Man – Course-poursuite à Manhattan***
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie d'un an

Avertissements :

Le V.Disc se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le V.Disc et le rendrait inutilisable.

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

POUR COMMENCER À JOUER…

- Brancher la console **V.SMILE Pro** et la connecter au téléviseur.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer un V.Disc.
- Insérer le jeu V.Disc éducatif Marvel, ***Spider-Man – Course-poursuite à Manhattan*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton MARCHE de la console pour commencer à jouer.

1 - MENU PRINCIPAL



Utilise le joystick pour sélectionner Parcours Aventure, Atelier Création, Monde du Savoir ou Options. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour confirmer ton choix.

1.1. Parcours Aventure

Dans ce mode de jeu, rejoins Spider-Man et aide-le à explorer les 6 niveaux à la recherche de ses ennemis. Utilise tes connaissances et ton intelligence pour leur reprendre les Power Packs avant qu'il ne soit trop tard.

1.2. Monde du Savoir

Dans ce mode de jeu, tu auras accès au laboratoire scientifique de New York, au sein duquel tu pourras découvrir des tas de choses dans 3 matières différentes : les sciences de la Terre, les sciences de la vie et les sciences physiques.

Il y a des centaines d'informations illustrées, dont certaines sont accompagnées de vidéos.

1.3. Atelier Création

Ce mode de jeu te permettra d'exercer ta créativité. Tu peux soit aller dans un studio photo et créer une scène sur un plateau avec les différents éléments qui te sont proposés, soit construire la maquette d'un engin à partir de plusieurs bases différentes.

1.4. Options

Sur l'écran d'options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Utilise la manette pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour valider.



2 - PARAMÈTRES DE JEU

Dans le mode Parcours Aventure, tu peux choisir tes paramètres de jeu :

- Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, sélectionne Jouer l'aventure avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour confirmer ton choix. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante.



- Si tu préfères jouer directement à tes jeux préférés, choisis Parcours libre et sélectionne ensuite le jeu de ton choix.

2.1. Jouer l'aventure

Le mode Jouer l'aventure te permet de jouer aux différents jeux en suivant l'ordre de l'histoire. Si tu joues pour la première fois ou si tu souhaites démarrer une nouvelle aventure, utilise le joystick pour sélectionner Nouvelle partie. Si tu as déjà joué et que tu as sauvegardé ta partie sur la carte mémoire (vendue séparément), utilise le joystick pour sélectionner Charger une partie. Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour confirmer ton choix.



Reprendre ta dernière partie

Tu peux choisir de reprendre ta dernière partie là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué. Cette option t'est automatiquement proposée après avoir sélectionné Jouer l'aventure si tu n'as pas retiré le V.Disc de la console depuis ta dernière partie. Pour reprendre ta dernière partie, sélectionne Oui avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour confirmer. Si tu choisis Non, tu accéderas alors à l'écran te permettant de choisir entre Nouvelle partie ou Charger une partie. Pour plus de détails, reporte-toi au paragraphe SAUVEGARDER ET CHARGER de ce manuel.

2.1.1. Nouvelle partie

Lorsque tu démarres une nouvelle partie, tu peux choisir le niveau de difficulté, le nombre de joueurs et le nombre de vies. Par défaut, le jeu est en niveau facile, en mode 1 joueur et en mode de vie standard. Si tu veux changer ces paramètres, utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour confirmer. Sélectionne ensuite OK avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour commencer à jouer.



Niveau de difficulté : il est possible de choisir entre 3 niveaux de difficulté : niveau facile, moyen ou difficile.

Niveau facile : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CE2.

Niveau moyen : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CM1.

Niveau difficile : le contenu éducatif et la difficulté de jeu sont plus particulièrement adaptés au niveau CM2.

Nombre de joueurs : tu peux choisir de jouer en mode 1 joueur ou 2 joueurs. Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Ce mode est uniquement accessible dans les activités du Parcours Aventure. Les 2 joueurs jouent alors l'un après l'autre de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

Nombre de vies : tu peux choisir entre « Nombre de vies : standard », où tu as une barre d'énergie qui diminue à chaque fois que Spider-Man est touché ou tombe dans un trou, et « Nombre de vies : illimité », où tu peux jouer sans jamais perdre.

2.1.2. Charger une partie

L'option Charger une partie n'est pas disponible la première fois que tu joues. Elle te permet de reprendre une partie préalablement sauvegardée sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour accéder à l'écran de chargement. Suis alors les indications mentionnées dans le chapitre SAUVEGARDER ET CHARGER de ce manuel.

2.2. Parcours libre

Le mode Parcours libre te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour choisir un jeu et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour commencer à jouer.

Comme dans le mode Jouer l'aventure, tu peux changer tes paramètres de jeu. Par défaut, le jeu est en niveau facile, en mode 1 joueur et en mode de vie standard. Si tu veux changer ces paramètres, utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour confirmer. Sélectionne ensuite OK avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour commencer à jouer.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Dans les modes Parcours Aventure (Jouer l'aventure) et Atelier Création, tu peux sauvegarder ta partie en cours ou ta création si tu possèdes une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Dans le cas contraire, une sauvegarde automatique te permet néanmoins de reprendre ta partie en cours ou ta dernière création, même après avoir éteint la console, si tu laisses le V.Disc inséré dans la console.

1 - PARCOURS AVENTURE

1.1. Sauvegarde automatique



La console **V.SMILE Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière partie du Parcours Aventure (Jouer l'aventure) si tu laisses le V.Disc inséré dans la console lorsque tu l'éteins, que tu possèdes ou non une carte mémoire. Quand tu rallumes la console, si tu choisis Parcours Aventure (Jouer l'aventure), un texte à l'écran te propose de reprendre ta dernière partie. Sélectionne Oui avec le joystick et appuie sur le bouton OK si tu veux continuer ta dernière partie (dans ce cas tu conserves sans pouvoir les modifier tes paramètres de jeu). Choisis Non si tu souhaites démarrer une nouvelle partie ou si tu souhaites charger une partie sauvegardée dans la carte mémoire.

Remarques :

- L'option Reprendre ta dernière partie n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Pour bénéficier de cette option, ne retire pas le V.Disc de la console lorsque tu arrêtes de jouer.
- Tes paramètres de jeu (niveau de difficulté, nombre de joueurs et nombre de vies) sont mémorisés avec ta partie. Ainsi, lorsque tu reprends une partie enregistrée, tu ne peux pas changer tes paramètres de jeu. Si tu souhaites changer tes paramètres de jeu, tu dois démarrer une nouvelle partie.

1.2. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode Parcours Aventure (Jouer l'aventure), tu peux enregistrer ta partie sur une carte mémoire **V.SMILE Pro** (vendue séparément). Avant d'allumer la console, installe la carte mémoire dans la fente CARTE MÉMOIRE prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.SMILE Pro**. À la fin d'un jeu du Parcours Aventure, uniquement si tu as choisi l'option Jouer l'aventure, tu peux sauvegarder ta partie avant de continuer à jouer ou avant de quitter. Sur l'écran te présentant tes scores, choisis Sauvegarder avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour valider. Sur l'écran de sauvegarde, choisis un emplacement de la carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour sauvegarder ta partie à cet emplacement. Tu peux sauvegarder jusqu'à trois parties.

Notes :

- Si tous les emplacements de carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta partie en cours, simplement en sauvegardant ta partie « par-dessus » une ancienne sauvegarde.
- Avant de pouvoir effacer ou remplacer une partie, tu verras un message à l'écran te demandant de confirmer ton choix. Choisis Oui pour continuer ou Non pour annuler. Appuie sur le bouton OK pour valider.

1.3. Charger une partie

Dans le mode Parcours Aventure (Jouer l'aventure), si tu possèdes une carte mémoire, tu peux sélectionner Charger une Partie pour récupérer une partie sauvegardée. Utilise le joystick pour sélectionner la partie que tu veux charger et appuie sur le bouton OK ou sur le bouton vert pour valider ton choix.



2 - ATELIER CRÉATION

2.1. Sauvegarde automatique

La console **V.SMILE Pro** sauvegarde automatiquement ta dernière création si tu laisses le V.Disc inséré dans la console lorsque tu l'éteins, que tu possèdes ou non une carte mémoire. Quand tu rallumes la console, si tu choisis une activité de l'Atelier Création, un texte à l'écran te propose de reprendre ta dernière création. Sélectionne Oui avec le joystick et appuie sur le bouton OK si tu veux continuer à travailler sur ta dernière création. Choisis Non si tu souhaites réaliser une nouvelle création ou si tu souhaites charger une création sauvegardée sur la carte mémoire.

Remarques :

- L'option Reprendre ta dernière création n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Pour bénéficier de cette option, ne retire pas le V.Disc de la console lorsque tu arrêtes de jouer.

2.2. Sauvegarder sur une carte mémoire (vendue séparément)

Dans le mode Atelier Création, tu peux enregistrer tes créations sur la carte mémoire. Avant d'allumer la console, installe la carte mémoire dans la fente CARTE MÉMOIRE prévue à cet effet sur la face avant de la console **V.SMILE Pro**. Après avoir construit une maquette ou créé une scène, sélectionne Sauvegarder avec ton joystick et valide ton choix en appuyant sur le bouton vert pour accéder à l'écran de sauvegarde. Choisis ensuite un emplacement vide de la carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton vert ou sur le bouton OK pour sauvegarder ta création à cet endroit. Tu peux sauvegarder jusqu'à dix créations dans chacun des deux ateliers proposés.

Notes :

- Si tous les emplacements de carte mémoire sont occupés, tu peux remplacer une ancienne sauvegarde par une sauvegarde de ta création en cours, simplement en sauvegardant ta création « par-dessus » une ancienne sauvegarde.
- Tu peux également effacer une sauvegarde. Pour cela, choisis un emplacement de carte mémoire avec le joystick et appuie sur le bouton jaune pour effacer la sauvegarde de cet emplacement.

2.3. Charger une création

Dans le mode Atelier Création, si tu possèdes une carte mémoire, sélectionne Galerie pour accéder aux créations sauvegardées dans la carte mémoire.

Pour visualiser une création, sélectionne-la à l'aide du joystick et appuie sur le bouton vert.

Pour charger une création afin de la modifier, sélectionne-la à l'aide du joystick et appuie sur le bouton bleu.



Tu peux également effacer une création sauvegardée. Pour cela, sélectionne la sauvegarde que tu veux effacer avec le joystick, et appuie sur le bouton jaune. Un message apparaît alors pour te demander si tu es sûr de vouloir effacer cette sauvegarde. Choisis Oui pour confirmer ou Non pour annuler. Appuie sur le bouton OK pour valider.

FONCTIONNALITÉS

1 – BOUTON AIDE

Appuie sur le bouton Aide, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

2 - BOUTON MENU

Le bouton Menu permet de revenir au menu principal. Lorsque tu appuies sur le bouton Menu, un message apparaît et te demande de confirmer ton choix. Choisis OUI pour quitter la partie et revenir au menu, ou NON pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton vert.

3 - BOUTON QUITTER

Appuie sur le bouton Quitter de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis OUI pour quitter la partie, ou NON pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton vert. Le bouton Quitter te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne NON lorsque tu veux reprendre la partie).

4 - BOUTON OK



Le bouton OK te permet, lorsque tu navigues dans les menus, de confirmer ou de valider ton choix.

CONTENU ÉDUCATIF

Parcours Aventure	Contenu éducatif
Mission 1 : Sur les ruines du pont	Les fractions
Mission 2 : L'entrepôt du Rhino	Les sciences physiques
Mission 3 : Aventure souterraine	Le repérage dans l'espace
Mission 4 : Le défi de l'Homme-Sable	Les sciences de la Terre
Mission 5 : Sur les toits de New York	Le mélange des couleurs
Mission 6 : Moteur… Action !	Les sciences de la vie

Monde du Savoir	Contenu éducatif
Sujet 1	Les sciences de la Terre
Sujet 2	Les sciences de la vie
Sujet 3	Les sciences physiques

Atelier Création	Contenu éducatif
Créa'maquettes	Le repérage dans l'espace
Au studio photo	Positionner, zoomer et panoramiquer

ACTIVITÉS

1 - PARCOURS AVENTURE

1.1. Menus

- Menu de Jouer l'aventure

Le menu de Parcours Aventure montre les 6 missions que Spider-Man doit accomplir.

Une icône Spider-Man apparaît sur chaque mission complétée. Appuie sur le bouton bleu pour voir tes records. Tes 5 meilleurs temps pour compléter toutes les missions s'afficheront. Essaie de battre tes propres records !



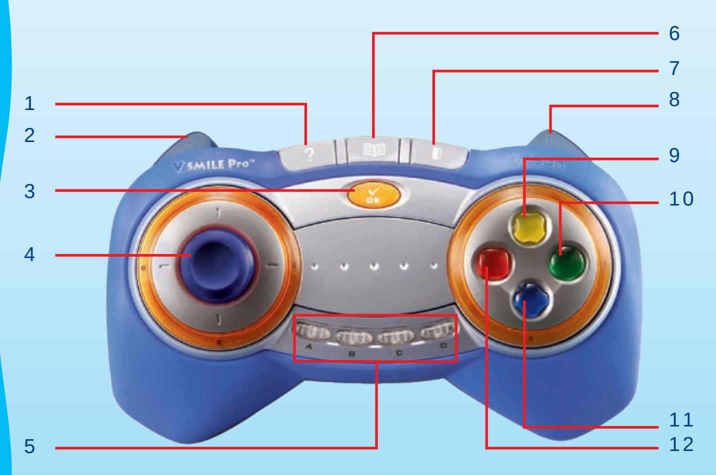
- Menu de Parcours libre

En mode Parcours libre, utilise le joystick pour choisir l'une des 6 missions et appuie sur le bouton vert pour valider.

Tu peux recommencer un jeu autant de fois que tu le souhaites, pour obtenir les meilleurs résultats.



1.2. Commandes de la manette



1	Bouton Aide	Entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie
2	Bouton Flèche gauche	Se pencher à gauche / Dézoomer / Tirer sur une toile (dans certaines activités)
3	Bouton OK	Sauter
4	Joystick	Contrôler les mouvements du personnage ou des objets
5	Boutons A, B, C, D	Non utilisés
6	Bouton Menu	Revenir au menu principal
7	Bouton Quitter	Revenir au menu de Parcours Aventure
8	Bouton Flèche droite	Se pencher à droite / Zoomer / Tirer sur une toile (dans certaines activités)
9	Bouton jaune	Lancer une toile
10	Bouton vert	Sauter
11	Bouton bleu	S'accroupir
12	Bouton rouge	Lancer une toile / Tirer (selon les activités)

1.3. Écran de jeu

Dans les 6 missions de Parcours Aventure, la barre d'état reste affichée pour indiquer l'état de la partie, les indices et les conseils.

Barre d'énergie de Spider-Man
Nombre de vies
Nombre de Power Packs
Question
Barre d'énergie du super-vilain
Temps restant
Indice

Barre d'énergie de Spider-Man	Indique l'énergie qu'il reste à Spider-Man. Spider-Man a 10 unités d'énergie en mode 1 joueur et 5 unités d'énergie en mode 2 joueurs.
Nombre de vies	Indique le nombre de vies qu'il reste à Spider-Man dans la partie.
Nombre de Power Packs	Indique le nombre de Power Packs collectés.
Question	Affiche la question à laquelle il faut répondre pour pouvoir continuer l'aventure.
Barre d'énergie du super-vilain	Indique l'énergie qu'il reste à l'ennemi que Spider-Man combat.
Temps restant	Indique le temps qu'il reste pour terminer la mission.
Indice	Donne des indications de jeu.

1.4. Description des jeux

SUR LES RUINES DU PONT

Spider-Man poursuit le Rhino sur le pont d'une rivière. Le Rhino, sentant qu'il va vite se faire rattraper, décide de briser le pont en sautant dessus, et de précipiter Spider-Man dans la rivière. Aide Spider-Man à gagner la rive opposée en sautant sur les débris du pont qui flottent à la surface. Tu peux tisser des toiles en appuyant sur le bouton jaune, pour te balancer et atteindre plus facilement certains débris. En mode difficile, certains débris de pont sont très éloignés et il te faudra tisser 2 toiles l'une à la suite de l'autre pour les atteindre.

Attention, certains débris ne peuvent pas supporter longtemps le poids de Spider-Man, et coulent au bout d'un certain temps. Un compte à rebours apparaît pour indiquer le temps qu'il te reste. Saute vite sur un autre débris de pont avant de couler !

Au cours de ta progression, tu devras résoudre des problèmes mathématiques (fractions) pour pouvoir continuer.



Plusieurs propositions apparaissent à l'écran. Tire sur la bonne réponse à l'aide du bouton rouge. Puis, appuie sur les boutons Flèche droite et Flèche gauche rapidement pour tirer sur la toile et permettre à Spider-Man d'atteindre un nouveau débris flottant. Si tu ne tires pas suffisamment vite sur la toile, celle-ci se brisera et Spider-Man tombera à l'eau.

Atteins la rive opposée de la rivière avant que le temps ne soit écoulé, sinon le Rhino s'échappera.

Apport éducatif : les fractions.

Niveau facile : trouve la fraction qui correspond au graphique.

Niveau moyen : trouve la fraction qui correspond au graphique ou 2 fractions équivalentes.

Niveau difficile : trouve 2 fractions équivalentes.

L'ENTREPÔT DU RHINO

Traqué par Spider-Man, le Rhino s'est réfugié dans un entrepôt, où il a renversé des étalages et mis certaines machines en mouvement !

Poursuis le Rhino dans l'entrepôt en évitant les objets qui te tombent ou qui te roulent dessus. Utilise ta dextérité pour sauter de plate-forme en plate-forme.

Lorsque tu t'approcheras du Rhino, celui-ci te mettra au défi en testant tes connaissances sur les sciences physiques. Une phrase apparaîtra, à laquelle il manque un ou plusieurs mots. Trouve la partie de phrase manquante parmi les propositions contenues dans les balles d'action.

Vise les balles d'action pour faire apparaître les propositions et tire sur la bonne réponse à l'aide du bouton rouge.

Conseil : les réponses à la plupart des questions posées peuvent être trouvées dans Monde du Savoir.

Lorsque Spider-Man arrive à rejoindre le Rhino, celui-ci lui lance un dernier défi. Le Rhino et Spider-Man se trouvent dans une cage suspendue au-dessus de l'eau. La cage, uniquement tenue en son centre par un crochet, est très instable. Maintiens la cage en équilibre en te déplaçant à droite et à gauche, afin d'éviter qu'elle ne tombe à l'eau.

Lorsque la cage est stable, le Rhino attaque Spider-Man en lui lançant des caisses. Évite les caisses en utilisant les boutons Flèche droite et Flèche gauche de la manette, vise le Rhino avec le curseur et tire lui dessus avec le bouton rouge.

Apport éducatif : les sciences physiques.

Niveau facile : le Rhino pose des questions simples, avec 2 possibilités de réponse.

Niveau moyen : le Rhino pose des questions de niveau intermédiaire, avec 4 possibilités de réponse.

Niveau difficile : le Rhino pose des questions plus difficiles, avec 4 possibilités de réponse.

AVENTURE SOUTERRAINE



L'Homme-Sable s'est enfui avec un Power Pack dans le métro de New York. Spider-Man doit le poursuivre dans le réseau souterrain. Accroche-toi bien car tu devras voyager sur les toits du métro ! Aide Spider-Man à sauter de rame en rame en suivant le plan affiché à l'écran pour rattraper l'Homme-Sable.

Sur le trajet, évite les obstacles du tunnel en sautant, en te penchant ou en t'accroupissant. Si tu te trompes de train et que tu arrives à une mauvaise station, tu devras recommencer du début.

Apport éducatif : savoir lire une carte.

Niveau facile : chaque étape du trajet est donnée. Les trains se déplacent lentement.

Niveau moyen : une étape n'est pas donnée.

Niveau difficile : deux étapes ne sont pas données. Les trains se déplacent plus vite.

LE DÉFI DE L'HOMME-SABLE

Un parc d'attractions est en construction en ville. L'Homme-Sable a décidé que c'était l'endroit idéal pour se cacher.

Évite les machines et les objets dangereux, et fais attention à ne pas tomber dans les trous. Méfie-toi des attaques sournoises de l'Homme-Sable lorsque Spider-Man grimpe aux murs.

Lorsque tu t'approcheras de l'Homme-Sable, celui-ci te mettra au défi en testant tes connaissances sur les sciences de la Terre. Une phrase apparaîtra, à laquelle il manque un ou plusieurs mots. Trouve la partie de phrase manquante parmi les propositions contenues dans les balles d'action.

Vise les balles d'action pour faire apparaître les propositions et tire sur la bonne réponse.

Conseil : les réponses à de nombreuses questions posées peuvent être trouvées dans Monde du Savoir.

Dans la deuxième partie du jeu, Spider-Man devra descendre un cours d'eau bordé d'aimants, à bord d'une embarcation possédant 2 aimants de types différents. Tu devras changer la position des aimants de l'embarcation en appuyant sur le bouton vert, en fonction des aimants qui se trouvent sur la rive du fleuve.

Lorsque l'aimant de l'embarcation et celui de la rive sont du même type (de la même couleur), l'embarcation s'éloigne de la rive. En effet, 2 aimants du même type se repoussent.

À l'inverse, lorsque l'aimant de l'embarcation et celui de la rive sont de types opposés (de couleurs différentes), l'embarcation s'approche de la rive. En effet, 2 aimants de types opposés s'attirent.

Adapte la position des aimants de l'embarcation en fonction de ceux de la rive afin de contrôler la position de l'embarcation et d'éviter qu'elle ne heurte le bord de la rive.



Dans l'ultime défi contre l'Homme-Sable, celui-ci saute sur les barils entreposés sur le chantier, et lance des objets à la figure de Spider-Man. Évite les projectiles de l'Homme-Sable en te penchant, à l'aide des boutons Flèche gauche et Flèche droite, vise-le avec le joystick et lance-lui des toiles d'araignée en appuyant sur le bouton rouge.

Apport éducatif : les sciences de la Terre, le principe des aimants.

Niveau facile : l'Homme-Sable pose des questions simples, avec 2 possibilités de réponse.

Niveau moyen : l'Homme-Sable pose des questions de niveau intermédiaire, avec 4 possibilités de réponse.

Niveau difficile : l'Homme-Sable pose des questions plus difficiles, avec 4 possibilités de réponse.

SUR LES TOITS DE NEW YORK

La Chatte Noire s'enfuie avec les Power Packs en sautant sur les toits des gratte-ciel de New York ! Aide Spider-Man à utiliser sa vision nocturne pour trouver où elle se cache.

Au début du niveau, un schéma te montre les combinaisons des 3 couleurs primaires : le rouge, le vert et le bleu.

Le mélange du rouge et du bleu donne du magenta.

Le mélange du bleu et du vert donne du cyan.

Le mélange du rouge et du vert donne du jaune.

Le mélange du rouge, du vert et du bleu donne du blanc.

Pour trouver sur quel toit la Chatte Noire se cache, tu dois répondre à la question posée sur les mélanges de couleurs. 2 pastilles de couleur, contenant elles-mêmes une ou plusieurs couleurs selon le niveau de difficulté apparaissent. Trouve la pastille de couleur qui sera formée par la superposition de ces 2 pastilles.

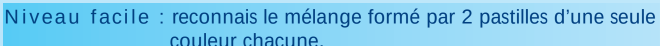
Déplace le joystick à droite et à gauche pour voir les différentes pastilles qui se trouvent sur les toits des gratte-ciel. Lorsque tu as trouvé la bonne pastille, zoome dessus à l'aide du bouton Flèche gauche de la manette et appuie sur

le bouton vert pour confirmer ton choix. La Chatte Noire apparaîtra sur le toit du gratte-ciel. Tu devras alors atteindre ce toit, indiqué par une lumière rouge, pour poursuivre la Chatte Noire. Pour cela, tisse des toiles à l'aide du bouton jaune pour te balancer au-dessus du vide. Une flèche t'indique la direction à suivre.

Attention : prends bien garde à tisser une nouvelle toile dès que la précédente disparaît. Autrement, Spider-Man perdra de l'altitude et ne pourra plus atteindre le sommet du toit !

Ne perds pas de temps car sinon, la Chatte Noire bondira sur un autre toit.

Apport éducatif : les combinaisons de couleurs.



Niveau facile : reconnais le mélange formé par 2 pastilles d'une seule couleur chacune.

Niveau moyen : reconnais le mélange formé par une pastille d'une seule couleur et une pastille de 2 couleurs.

Niveau difficile : reconnais le mélange formé par 2 pastilles constituées chacune de 2 couleurs différentes.

MOTEUR... ACTION !

La Chatte Noire s'est enfuie dans un studio de télévision et a tendu des pièges à Spider-Man pour l'empêcher de l'attraper.

Dirige Spider-Man à l'intérieur du studio, à la recherche de la Chatte Noire. Fais attention car tout s'écroule dans ce studio ! Les projecteurs se décrochent et menacent de tomber sur la tête de Spider-Man. Leur lumière apparaît sur le sol quelques instants avant leur chute. Éloigne-toi vite ! D'autres projecteurs au sol tombent sur Spider-Man lorsqu'il s'approche d'eux.

Lors du passage par les vestiaires, les portes des vestiaires s'ouvrent d'elles-mêmes brutalement pour frapper Spider-Man de face ! Fais également attention aux caisses qui tombent du haut des vestiaires.

Sur ton parcours, tu te retrouveras face à des trous trop grands pour que Spider-Man puisse sauter par-dessus. Spider-Man tire alors automatiquement une toile sur une grille disposée verticalement à l'autre bout du trou. Appuie alors sur les boutons Flèche gauche et Flèche droite pour tirer sur la corde et faire tomber la grille. Tu pourras alors sauter au-dessus du trou.

Un peu plus tard, tu arriveras dans une zone où le décor s'écroule ! De grands panneaux de bois tombent sur Spider-Man à son passage. Mais ces panneaux contiennent des ouvertures qui lui permettront de ne pas se faire toucher s'il se trouve juste en dessous. Des carrés verts apparaissent sur le sol pour t'indiquer les



endroits où tomberont les ouvertures des panneaux. Déplace-toi vite sur ces carrés verts pour ne pas te faire toucher !

Lorsque tu t'approcheras de la Chatte Noire, celle-ci te mettra au défi en testant tes connaissances sur les sciences de la vie. Une phrase apparaîtra, à laquelle il manque un ou plusieurs mots. Trouve la partie de phrase manquante parmi les propositions contenues dans les balles d'action.

Vise les balles d'action pour faire apparaître les propositions et tire sur la bonne réponse.

Conseil : les réponses à de nombreuses questions posées peuvent être trouvées dans Monde du Savoir.

À la fin du niveau, la Chatte Noire, traquée par Spider-Man, se réfugie derrière de grands écrans de projection. Tu peux la repérer grâce à son ombre, produite par la lumière des projecteurs. Puis, la Chatte Noire sort de derrière l'écran et tire une boule de feu sur Spider-Man. Évite la boule de feu en te penchant à droite ou à gauche à l'aide des boutons Flèche droite et Flèche gauche, vise la Chatte Noire avec le curseur et tire lui dessus en appuyant sur le bouton rouge.

Apport éducatif : les sciences de la vie.

Niveau facile :	la Chatte Noire pose des questions simples, avec 2 possibilités de réponse.
Niveau moyen :	la Chatte Noire pose des questions de niveau intermédiaire, avec 4 possibilités de réponse.
Niveau difficile :	la Chatte Noire pose des questions plus difficiles, avec 4 possibilités de réponse.

1.5. Écran des résultats

À la fin de chaque jeu, tes résultats s'affichent à l'écran.



Temps : indique le temps que tu as mis pour accomplir la dernière mission.

Temps total : indique le temps que tu as mis depuis le début de l'aventure (en mode Jouer l'aventure).

Lorsque tu as accompli les 6 missions, le tableau des Records apparaît et te montre les 5 meilleurs scores.

1.6. Écran de sauvegarde

Dans le mode Jouer l'aventure, entre chaque jeu, tu peux sauvegarder ta partie si tu possèdes une carte mémoire (vendue séparément).

À la fin d'un jeu, appuie sur le bouton vert pour accéder à l'écran de sauvegarde. Procède alors comme indiqué dans le chapitre SAUVEGARDER ET CHARGER de ce manuel.



2 - MONDE DU SAVOIR

Ce mode de jeu va te permettre de découvrir plein de choses sur les sciences. Trois thèmes te sont proposés : Les sciences de la Terre, les sciences de la vie et les sciences physiques. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour confirmer.



- Les sujets

Une fois que tu as choisi un thème, utilise le joystick pour choisir un sujet. Lorsque tu es devant un sujet qui t'intéresse, appuie sur le bouton OK ou sur le bouton vert pour accéder aux informations sur ce sujet.

Sujet 1 :

Les sciences de la Terre



Sujet 2 :

Les sciences de la vie



Sujet 3 :

Les sciences physiques



- Les informations

Au sein d'un sujet, tu peux utiliser le joystick pour faire défiler les informations (en sélectionnant les flèches droite et gauche), écouter l'information à haute voix (en sélectionnant l'icône), visionner la vidéo lorsqu'elle est disponible (en sélectionnant l'icône) ou quitter le sujet (en sélectionnant l'icône). Appuie sur le bouton vert pour valider ton choix. Tu peux également faire défiler les informations en utilisant les boutons Flèche gauche et Flèche droite de la manette.

Bonne exploration !

3 - ATELIER CRÉATION

Le menu d'Atelier Création propose 2 activités créatives. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur le bouton vert pour valider.



3.1. Créa'maquettes

Dans cette activité, tu peux choisir un modèle de maquette et y ajouter différents éléments de manière à créer ta propre maquette. Il y a 4 modèles de base et 22 éléments différents pour permettre un large éventail de possibilités.

Étape 1 : choisir la base

Choisis la base que tu souhaites pour ta maquette. Puis, appuie sur le bouton vert pour continuer.



Étape 2 : ajouter les éléments

Appuie sur Ajouter pour sélectionner les éléments que tu veux ajouter à ta maquette. Puis, utilise le joystick pour déplacer les éléments sélectionnés à l'endroit où tu veux les mettre sur la maquette. Appuie sur le bouton vert pour poser l'élément.



Tu peux appuyer sur Angle de vue pour changer la vue de la maquette.

Si tu veux supprimer un élément de ta maquette, appuie sur Supprimer et choisis l'élément à enlever.

Pour enregistrer ta création, appuie sur Sauvegarder et choisis un emplacement dans le menu des sauvegardes.

ACTIVITÉS

Étape 3 : visualiser ses créations

Une fois que tu as fini ta maquette, tu peux appuyer sur Visualiser pour admirer ta création.

Utilise le joystick pour faire tourner ta maquette.

Appuie sur le bouton rouge pour revenir au mode précédent.

3.2. Au studio photo

Dans cette activité, tu peux créer ta propre scène en 3D en choisissant un plateau, des personnages et des éléments de décor. Il y a un total de 6 plateaux, 4 personnages et 30 objets.

Étape 1 : choisir un plateau

Utilise le joystick pour choisir le premier plan et l'arrière-plan de ton décor et appuie sur le bouton vert pour valider.



Étape 2 : ajouter des éléments

Appuie sur Ajouter pour sélectionner le personnage ou l'objet que tu veux ajouter à ta scène. Ensuite, utilise le joystick pour déplacer l'élément sélectionné à l'endroit où tu veux le disposer sur le plateau et appuie sur le bouton vert pour le poser.

Si tu veux retirer un des éléments de la scène, appuie sur Supprimer et sélectionne l'élément que tu souhaites enlever.

Pour modifier l'emplacement de l'un des éléments de la scène, appuie sur Modifier, sélectionne l'élément que tu souhaites déplacer, utilise le joystick pour le déplacer à l'endroit de ton choix et appuie sur le bouton vert pour le poser.

Pour sauvegarder ta création, appuie sur Sauvegarder et choisis un emplacement dans le menu des sauvegardes.

Une fois que tu as ajouté les éléments à la scène, tu peux appuyer sur Photographier pour passer à l'étape suivante de la photographie.



Étape 3 : photographier la scène

Utilise le joystick pour changer l'angle de vue de la scène.

Tu peux appuyer sur le bouton rouge pour revenir à l'étape précédente.

Appuie sur les boutons Flèche droite et Flèche gauche pour zoomer ou dézoomer.

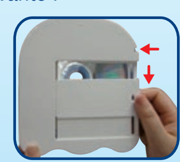
Appuie sur le bouton vert pour prendre une photo de la scène que tu as créée.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

1. Le jeu V.Disc éducatif Marvel, Spider-Man – Course-poursuite à Manhattan se compose d'un CD protégé par un boîtier en plastique. Ce boîtier ne s'ouvre pas : il s'installe directement dans le lecteur de la console. Tenter d'ouvrir le boîtier endommagerait le V.Disc et le rendrait inutilisable.
2. Le V.Disc contient un programme destiné au système **V.SMILE Pro**. Ne jamais l'utiliser sur un autre système car cela risquerait de l'endommager.
3. Lire soigneusement le manuel de la console **V.SMILE Pro** avant d'utiliser ce V.Disc.
4. Lors de l'insertion du V.Disc dans la console **V.SMILE Pro**, toujours placer la face imprimée vers le haut.
5. Le V.Disc est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre les surfaces dures.
6. Ne pas soulever ni déplacer la console **V.SMILE Pro** lorsque celle-ci est en cours de fonctionnement.
7. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
8. Ranger la console **V.SMILE Pro** et les V.Disc dans un endroit sec.
9. Afin de sauvegarder différentes parties, il est nécessaire de posséder une carte mémoire **V.SMILE Pro**. Cette carte mémoire est vendue séparément. Pour plus d'informations, consulter le manuel de la console **V.SMILE Pro**.
10. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez un V.Disc, une manette ou une carte mémoire.
11. Ne jamais insérer dans la console **V.SMILE Pro** de CD audio de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car cela pourrait endommager le système ou entraîner des dysfonctionnements.
12. Des « images rémanentes » peuvent parfois apparaître avec certains postes de télévision lorsqu'une image statique reste trop longtemps affichée à l'écran. Ce phénomène se traduit par une image fantôme restant en permanence affichée à l'écran. Afin d'éviter ce problème, nous vous conseillons d'éteindre votre téléviseur ou de mettre en veille l'écran lorsque tout ou partie d'une image est statique et reste longtemps affiché à l'écran (notamment lorsque le jeu est en pause). Pour tout renseignement complémentaire, consulter la notice de votre téléviseur.

ENTRETIEN

Le V.Disc, grâce à son boîtier, est protégé des rayures, de la poussière et de tout autre dommage. Néanmoins, en cas de besoin, le CD à l'intérieur du V.Disc peut être nettoyé en respectant la procédure suivante :



1. Poser le V.Disc sur une surface plane, face imprimée vers le bas.
2. Pousser le petit loquet situé sur la tranche du V.Disc, puis faire glisser la partie coulissante vers le bas.
3. Essuyer le CD avec un chiffon doux et sec.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel et pour tout problème ou suggestion que vous souhaitez nous soumettre, nous vous suggérons de contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Services consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas mettre en ligne tous les témoignages, pour cause de contraintes matérielles, ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

INFORMATIONS LÉGALES

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et des informations qu'il contient et toute utilisation non autorisée de marques déposées constituent un délit. Le piratage nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Tout contrevenant s'expose à des poursuites judiciaires.

ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENTS AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Imprimé en Chine
91-02211-019-000 ㊦